

Silberwald: Der Ring des Schicksals

(Offizielle Website des Abenteuers: www.silberwald.at.tf)

(Offizielles Forum des Abenteuers: www.rpg-board.org/board.php4?id=51)

Handbuch

Version des Moduls: 1.10

Vorwort

Seid begrüßt liebe Freunde des Rollenspiels,

mit Freude nehme ich zur Kenntnis, dass ihr anscheinend vor habt, unser Modul Silberwald: Der Ring des Schicksals zu spielen und dabei das große Geheimnis um die rätselhaften Vorgänge in der kleinen Stadt Silberwald zu lösen. Ich hoffe, es wird euch nicht entgehen, dass unser ganzes Herzblut in die Entwicklung des Moduls geflossen ist, um es für euch zu einem großartigen Spielerlebnis werden zu lassen. Nach mehr als einem Jahr Entwicklungszeit sind wir sicher zu Recht Stolz auf das erzielte Ergebnis und möchten uns an dieser Stelle bei allen bedanken, die uns bei der Entwicklung des Abenteuers unterstützt haben.

Vor dem Spielen – Patches, Silberwald-Debug.mod & Co.

Die folgenden Infos können für Einsteiger eventuell etwas verwirrend sein, sie sind nichtsdestotrotz **sehr wichtig**:

Silberwald wurde mit der Version 1.29 des Hauptprogramms Neverwinter Nights erstellt. Die Versionen NwN 1.30+ und SoU 1.30 weichen zum Teil erheblich von der Version 1.29 ab, was einige Probleme nach sich gezogen hat. In der Version 1.10 des Moduls wurden aber einige der am häufigsten genannten Fehlerquellen ausgemerzt und das Modul sollte nun auch von Besitzern des offiziellen Addons "Shadows of Undrentide" ohne größere Probleme gespielt werden können.

Grundsätzlich ist es erforderlich, dass eure Version von Neverwinter Nights mindestens auf die Version 1.29 gepatcht werden muss, damit Silberwald auf eurem Rechner auf jeden Fall richtig funktioniert. Ihr könnt eure Version von Neverwinter Nights updaten, indem ihr die Update-Funktion im NwN-Startmenü aufruft.

Falls ihr während des Spielens an irgendeiner Stelle aufgrund eines Programmfehlers stecken bleiben solltet, könnt ihr auf das **Silberwald-Debug.mod** zurückgreifen. Dabei solltet ihr so vorgehen:

- 1) An der Stelle, an der ihr nicht weiterkommt, exportiert ihr euren Charakter durch einen Klick auf die Option "Charakter speichern" im Optionsmenü.
- 2) Danach beendet ihr das Modul, welches ihr gerade spielt und startet das Silberwald-Debug.mod, wobei ihr natürlich den in Punkt 1) exportierten Charakter verwenden solltet.
- 3) Das weitere Vorgehen sollte sich von selbst erklären.

Falls ihr hierzu Fragen haben solltet oder Probleme auftreten sollten, schreibt mir einfach eine eMail an Novil@gmx.de oder ihr schaut in unserem Forum unter www.rpg-board.org/board.php4?id=51 vorbei.

(Neverwinter-Nights-Profis dürfen das nächste Kapitel überspringen.)

Installation

Um das Modul Silberwald: Der Ring des Schicksals spielen zu können, müsst ihr zuerst die Dateien "Silberwald.mod" und "Silberwald-Teil2.mod" in den Ordner "modules" des Neverwinter-Nights-Stammverzeichnisses kopieren. Danach macht ihr noch einmal das gleiche mit der Datei "Silberhak.hak", welche ihr in den Ordner "hak" eures Neverwinter-Nights-Stammverzeichnisses kopiert.

Damit auch die Spieler das Modul spielen können, die zur Zeit keinen Charakter der Stufen 11 bis 14 verfügbar haben, sind im Download auch vier verschiedene Spielercharaktere enthalten. Dabei handelt es sich um die folgenden Spielercharaktere:

- Phorus Arowan: Rasse: Mensch, Klasse: Kleriker/Kämpfer, Stufe: 10/1, Gesinnung: rechtschaffen neutral
- Ryn Gwalch: Rasse: Mensch, Klasse: Barbar/Schurke, Stufe: 11/1, Gesinnung: chaotisch gut
- Ineolis Liadon: Rasse: Elf, Klasse: Magier, Stufe: 13, Gesinnung: neutral gut
- Kerendur Nimmerspalt: Rasse: Zwerg, Klasse: Kämpfer, Stufe: 14, Gesinnung: chaotisch neutral

Diese Charaktere verbergen sich hinter den vier Dateien mit den Dateiendungen ".bic". Wenn ihr das Modul mit einem dieser Charaktere spielen möchtet, so müsst ihr die entsprechenden .bic-Dateien in den Ordner "localvault" eures Neverwinter-Nights-Stammverzeichnisses kopieren. Es spricht übrigens überhaupt nichts dagegen, einen von seiner Gesinnung her guten Charakter als Bösewicht zu spielen. Im Verlauf des Spiels wird die Gesinnung eures Charakters dann nach und nach angepasst.

Und los geht's!

Wenn ihr die Installation abgeschlossen habt, müsst ihr nur noch die folgenden Schritte befolgen, um das Modul starten zu können:

- 1) Wählt im Neverwinter-Nights-Hauptmenü den Menüpunkt "Neu"!
- 2) Danach müsst ihr den Menüpunkt "Andere Module..." anklicken!
- 3) Jetzt wählt ihr das Modul "Silberwald" aus und klickt auf den Menüpunkt "Laden"!
- 4) Daraufhin müsst ihr auf den Menüpunkt "Vorgefertigten Charakter verwenden" klicken!
- 5) Jetzt müsst ihr nur noch einen Charakter, dessen Stufe am besten zwischen 11 und 14 liegen sollte, auswählen. Danach klickt ihr auf den Menüpunkt "Spielen"!

Das Abenteuer

Es würde mich sehr freuen, wenn ihr euch jetzt noch ein wenig Zeit nehmt um die folgenden - zum Teil wichtigen - Anmerkungen zum Abenteuer durchzulesen:

Gut vs. Böse

Man kann Silberwald: Der Ring des Schicksals entweder als guter und heldenhafter oder als böser und hinterlistiger Abenteurer durchspielen. Trotzdem bleibt es euch aber auch in diesem Fall verwehrt, die Dorfbewohner sinnlos zu ermorden, schließlich ist es eure anfängliche Hauptaufgabe ein mutmaßliches Verbrechen aufzuklären und da würde es

sich doch schlecht machen, selbst zum meistgefürchtetsten Meuchelmörder Silberwalds zu werden, oder ;-)?

Charaktere und Gespräche

Alle NSCs, auf die ihr im Modul treffen werdet, haben ihren eigenen Charakter und werden in den Gesprächen auf eure Antworten in unterschiedlicher Weise reagieren. Zeige dich freundlich gegenüber der wunderschönen Elfenmagierin und sie wird dich vielleicht in ein Abenteuer verwickeln, welches sich euch sonst erst gar nicht eröffnen würde...

Die Gespräche mit anderen Charakteren bestehen zusammengenommen aus deutlich über 125.000 Wörtern, woran ihr sicher erkennen könnt, dass wir sehr großen Wert auf packende und interessante Dialoge gelegt haben. Hin und wieder werden manche Gespräche, ähnlich wie bei Planescape Torment, auch von den Charaktereigenschaften des Spielcharakters beeinflusst, vor allem durch Charisma und Weisheit oder auch durch seine Intelligenz. Ferner wird nur derjenige Spieler, der bei seinem Charakter auch einige Punkte auf die Überreden-Fertigkeit gelegt hat, auch das letzte Detail der Hintergrundgeschichte erfahren dürfen.

Nebenquests

Neben den Gesprächen mit interessanten NSCs gibt es etliche Nebenquests im Modul, die zwar nicht notwendigerweise gelöst werden müssen um das Abenteuer erfolgreich zu bestehen, die dafür aber dem Szenario sicher ein wenig mehr Atmosphäre verleihen und euch ein paar der besten im Spiel vorkommenden magischen Gegenständen beschern werden, z. B. das "Heilsschwert" oder den "Kurbogen der Wanderschaft".

Bugs und ähnliches

Zwar sollte es nicht vorkommen, dass ihr irgendwo im Abenteuer stecken bleibt, aber natürlich können wir nicht dafür garantieren, dass nicht eine Sackgasse oder ein anderes Problem auftritt. Die größte denkbare Fehlerquelle besteht darin, dass ihr **wichtige** NSCs, die gerade eine geskriptete Aktion ausführen, also z. B. nach Beendigung eines Gesprächs woanders hingehen, sofort wieder anspricht! Da dies im späteren Verlauf des Spiels zu einer Sackgasse führen kann, ist es in diesem Fall angebracht einen alten Spielstand zu laden! Dies gilt genauso für den vorzeitigen Abbruch eines Gesprächs mit einem der **wichtigen** NSCs, z. B. durch Drücken der Esc-Taste!

Reproduzierbare Programmabstürze, Bugs, logische Fehler und dergleichen solltet ihr uns in unserem dafür vorgesehenen Silberwald-Forum mitteilen, auf welches ihr von unserer Website www.silberwald.at.tf aus zugreifen könnt. Bitte gebt dabei auch an, mit welcher Version von Silberwald und Neverwinter Nights auf eurem Rechner installiert ist.

Tipps und Tricks zum Spielbeginn

- Jeder **Händler** verkauft mindestens einen ganz besonderen magischen Gegenstand. Es lohnt sich also, das Angebot eines jeden Händlers im Spiel ganz genau zu begutachten! Außerdem empfiehlt es sich durchaus, sich mit einem ausreichenden Bestand an Heiltränken einzudecken, bevor ihr in eines der düsteren Verliese hinabsteigt.

- Für alle **Quest-Gegenstände** aus dem Hauptspiel Neverwinter Nights und anderen Modulen gibt es in Silberwald keine Verwendungsmöglichkeit. Werft sie besser gleich zu Beginn des Abenteuers weg um etwas an Gewicht und Platz einzusparen.

- Zu wirklich jedem NSC und einigen der blau aufleuchtenden Objekte kann mit Hilfe des 'Untersuchen'-Buttons ein relativ ausführlicher **Info-Text** aufgerufen werden, gerade die Beschreibungen der Ausstellungsstücke des Kuriositätenkabinetts von Silberwald solltet ihr euch nicht entgehen lassen. Manche besonders interessante Objekte können auch mit der **linken Maustaste** angeklickt werden. Probiert am besten immer beide Möglichkeiten aus, so wird euch auf keinen Fall ein wichtiger Hinweis oder ein lustiges Feature entgehen!
- Im Verlauf des Spiels müsst ihr hin und wieder ein Lösungswort in die **Gesprächszeile** eintragen. Dabei handelt es sich um die lange Zeile, welche sich über eurer Schnellzugriffsleiste befindet. Um dort etwas eingeben zu können, müsst ihr mit der linken Maustaste auf die Zeile klicken und dann das Lösungswort per Tastatur eingeben. Euren Eintrag könnt ihr dann durch das Drücken der Return/Enter-Taste abschicken.
- In eurem **Tagebuch** werden sämtliche Aufträge und wichtige Ereignisse dokumentiert.
- Nach einem bestimmten, wichtigen **Ereignis** lohnt es sich auf jeden Fall, noch einmal mit dem einen oder anderen Bewohner Silberwalds ein paar Worte zu wechseln.
- Um euch nicht unnötigerweise zu langweilen, enthalten nur wenige der **Truhen und Kisten**, auf die ihr im Spiel stoßen werdet, auch Schätze. Diese sollten dafür um so interessanter sein, denn sämtliche Ausrüstungsgegenstände, die ihr im Spiel finden werdet, sind Eigenkreationen unseres Teams.
- Bitte bedenkt, dass es einige Sekunden dauert, bis euer Charakter wieder einen **Dialog** mit einem NSC (Nicht-Spieler-Charakter) oder einem Objekt eröffnen kann, nachdem er Schaden erlitten hat. Dies gilt in gleichem Maße für NSCs, die Schaden erlitten haben oder vor wenigen Sekunden eine andere Aktion durchgeführt haben.
- Bitte denkt daran, dass ihr mit der **Tabulator-Taste** alle benutzbaren Objekte blau aufleuchten lassen könnt. Ansonsten wird euch sicher das ein oder andere interessante Objekt oder Item entgehen.

Das Entwickler-Team

Team-Mitglieder:

Avantenor (Armin Luley): Story
 DTime (Eric Dunkel): Story, Design & Programmierung
 Milena (Ute Knörzer): Story & Design
 Novil Ariandis (Oliver Knörzer): Projektleitung
 Seraphim (Patrick Pielarski): Design & Programmierung
 Shaevair (Matthias Geißler) : Design & Programmierung
 Sigor (Stefan Waitl): Story

Ehemalige Team-Mitglieder:

Adventuris (Markus Hartenberger): Design
 Krang (Markus Schön): Story

Zusätzliche Credits

Beta-Tester:

Bel Iblis | David Lyrlian | Garrett | Valarin | Takora

Zusätzliche inhaltliche Unterstützung:

Bonastruca | Cobalt | Iron Mouse | Ildenaye | Jiriki | Ralf Schemmann | samm | Savage | SirCaledor | Tyana Nightmantle | Xantor Ala'is | Und viele andere mehr

Ersteller von HakPak-Inhalten:

Brandon | DantePN | Den of Assassins | Devils Hitman | dHOOM | | H20rat | iceViper | Invizible420 | Lisa | Jupp | Komodo | MeltedSnowman | Nethy | Raistlin2971 | Redcap036 | Raven | Schazzwozzer | Solomani | Storvik | Velmar | Yariv | Zarathustra217

Dank an...

Ich, Novil Ariandis, bedanke mich bei:

- allen anderen Team-Mitgliedern, die mich niemals im Stich gelassen haben, und ohne die ich die Entwicklung schon früh hätte einstellen müssen.
- Jiriki und Ildenaye für ihre vielen wertvollen Tipps in der Anfangszeit und bei allen anderen, die irgendwie zum Gelingen unseres Projekts beigetragen haben.
- Pandur und Montolio für ihren unermüdlichen Einsatz für die deutsche Neverwinter-Nights-Community.
- Guido Henkel, dem genialen Entwickler des tiefgründigen Meisterwerks Planescape Torment.
- den Entwicklern von Final Fantasy 7 für die phantastischen Erlebnisse in einem Spiel voller Magie, Liebe, Hass und Freundschaft.
- den Autoren des Buchs "Computerspiele - Design und Programmierung", welches mir Anfang 2002 eine große Hilfe dabei war, eine Struktur in den Entwicklungsprozess von Silberwald zu bringen.

Ich, DTime, bedanke mich bei:

- Novil Ariandis und Milena für ihren Eifer und ihr Durchhaltevermögen, ohne welche das Modul nie fertig geworden wäre.
- dem Rest des Silberwald-Teams... das warum werdet ihr noch erleben, wenn ihr unser Modul spielt ;-).
- allen in den Credits erwähnten Personen für ihren Einsatz.
- Maximus von NWVault, den Jungs und Mädels von CODI und DragonLance-Adventures (hoffentlich können sie den Zauber der Dragonlance-Saga einfangen und umsetzen) für ihre herausragende Arbeit für die Community.
- BioWare, nicht nur für Neverwinter Nights sondern auch für die unvergesslichen Spiele Baldur's Gate und Baldur's Gate 2.
- Guido Henkel (Begründung siehe Novil Ariandis).

Ich, Seraphim, bedanke mich bei:

- allen anderen Team-Mitgliedern für die sehr gute Zusammenarbeit und grüße alle bei Billdoor Productions.

Ich, Shaevair, bedanke mich bei:

- Novil Ariandis dafür, dass er von uns allen immer das Bestmögliche verlangte, aber auch für seine souveräne Leitung des Entwickler-Teams und die Arbeitszeit, die er in dieses Projekt gesteckt hat. Teamgeist und Motivation haben sich nie im Keller befunden, was der Tod vieler anderer Projekte war.

- dem gesamten Team für den Zusammenhalt und die freundliche Aufnahme, welche mir das Einarbeiten in das vorhandene Material sehr erleichtert haben. Insbesondere gilt mein Dank natürlich meinen alten Freund Avantenor. Er weiß, wofür.
- Flaps und Markus dafür, dass sie wirklich gute Freunde sind, mit denen man alles unternehmen kann.
- Goldfinger, einer Musikgruppe, für ihre Musik, die mir lange Skript- und Toolsetarbeiten etwas erträglicher gestaltet hat.

Ich, Avantenor, bedanke mich bei:

- Dem gesamten Team, weil ich trotz der vielen Arbeit immer das Gefühl hatte, dass es ihnen Spaß gemacht hat und die mich so mitgezogen haben. Besonderen Dank an Sigor, der mich richtig zum Lachen bringen kann, und an Shaevair, den Designergott ;-).
- Novil für seine kompetente Leitung des Projekts, für die ganze Mühe und seine Zielstrebigkeit.
- Guido Henkel und Black Isle für Planescape Torment, das seinen Platz im Olymp der Rollenspiele verdient hat. Aber auch vielen Dank für Fallout, Icewind Dale und die Mitarbeit an Baldur's Gate.
- den Firmen Appeal, Rogue Entertainment und LucasArts für ihre tollen Spiele Outcast, American McGees Alice und Indiana Jones 4.
- Volki, dafür, dass er der beste Freund ist, den man sich wünschen kann, der mich in allem unterstützt und auf den ich mich immer verlassen kann. Aquileja.
- Anna, für alles was sie für mich getan hat. Amicus certus in re incerta cernitur, es zeigt sich leider immer wieder.

Schlusswort

Ich wünsche allen Spielern im Namen des ganzen Teams viel Spaß und ein faszinierendes Erlebnis beim Spielen unseres Moduls "Silberwald: Der Ring des Schicksals",

euer Oliver Knörzer aka "Novil Ariandis"

Lizenzbestimmungen

§ 1) Alle Angaben in der Eula von "Neverwinter Nights" gelten in vollem Umfang auch für dieses Abenteuer. Sollte eine der folgenden Bestimmungen gegen die Bestimmungen der EULA von "Neverwinter Nights" verstoßen, so ist diese nichtig.

§ 2) "Silberwald: Der Ring des Schicksals", fortan "Modul" genannt, ist Freeware, das heißt es ist niemandem erlaubt, geldwerte Vorteile durch den Verkauf oder Verleih des Moduls zu ziehen. Wird das Modul im Internet zum Download angeboten, muss dies vollständig kostenfrei geschehen.

§ 3) Sollten Teile des Moduls gegen das Copyright oder sonstige Rechte Dritter verstoßen, so geschieht dies gegen den Willen des Silberwald Entwickler-Teams. Wir waren sehr darauf bedacht, das Copyright anderer Parteien an ihren Produkten zu achten. Wir bitten diese daher bei etwaigen Rechtsverstößen durch uns sich umgehend mit uns in Verbindung zu setzen um die Rechtsverletzung diskutieren zu können und, wenn sich der Einwand als berechtigt herausstellt, sie so schnell wie möglich abstellen zu können. Wir möchten dabei jedoch zu bedenken geben, dass freie Module wie Silberwald dazu geeignet sind, die Nachfrage nach offiziellen Modulen oder Produkten von "Wizards

of the Coast", "Amigo Spiele", "BioWare", "Atari" oder anderen Rollenspielherstellern anzuregen.

§ 4) Sämtliche Rechte am Modul liegen bei den jeweiligen Erstellern innerhalb des Silberwald Entwickler-Teams. Es ist Dritten ohne die ausdrückliche Erlaubnis durch den Entwickler des Moduls, Oliver Knörzer (Novil@gmx.de), nicht erlaubt, aus dem Modul Bestandteile zu entnehmen. Insbesondere ist es verboten, Bestandteile des Moduls zu verändern und diese veränderten Bestandteile in Umlauf zu bringen.